

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan berbahasa yang baik dan benar, manusia dapat menjalin komunikasi yang baik satu sama lain. Bahasa ibu merupakan bahasa pertama yang dipelajari seseorang ketika ia tumbuh dan berkembang. Namun, seiring berkembangnya zaman yang semakin modern dan maju, manusia dituntut untuk mampu menggunakan bahasa asing.

Dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Perancis, keterampilan berbicara (*la production orale*) merupakan salah satu komponen yang sangat penting yang harus dipelajari, karena berbicara merupakan cara berkomunikasi untuk menyampaikan informasi-informasi dan pemikiran-pemikiran secara lisan. Selain itu, dalam mempelajari bahasa Perancis, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*la compréhension orale*), keterampilan berbicara (*La production orale*), keterampilan membaca (*la compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*la production écrite*). Ke-4 keterampilan tersebut, saling menunjang dan berhubungan satu sama lain sehingga merupakan satu kesatuan. Dalam mempelajari bahasa Perancis, siswa di tuntut untuk bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Perancis dalam bentuk lisan dengan baik dan benar. Untuk dapat berbicara bahasa Perancis dengan baik, pembicara harus menguasai pelafalan, struktur, dan kosakata.

Berbicara dalam bahasa Perancis merupakan hal yang tidak mudah, karena berbicara memerlukan sebuah pengetahuan yang mendasar, seperti tata bahasa, penguasaan kosakata, struktur kalimat dan pengetahuan tentang topik awal yang akan dijadikan bahan pembicaraan. Seseorang tidak akan memiliki keterampilan berbicara dengan baik tanpa adanya proses menuju arah tersebut yang dapat dilakukan melalui praktik dan latihan. Pada setiap keterampilan tentunya memiliki fungsi dan kesulitannya masing-masing. Jika dalam hal

menyimak, siswa lebih dapat dengan mudah menyerap kata atau kalimat-kalimat yang diucapkan oleh pembicara, begitu juga dengan keterampilan berbicara, siswa akan meniru apa yang diucapkan oleh guru atau pembicara tersebut. Namun, pada praktiknya siswa sering mengalami berbagai kesulitan, seperti cara pengucapan, minimnya kosakata yang dimiliki, tidak percaya diri, takut salah, kurangnya penguasaan materi, dan suasana dan kondisi yang tidak nyaman menjadi kendala-kendala bagi siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Perancis (Tania, 2011).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara bahasa Perancis, merupakan keterampilan yang cukup sulit untuk dipelajari. Permasalahan - permasalahan tersebut ada karena, siswa kurang termotivasi untuk mempelajari kembali kosakata yang telah mereka dengar melalui materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, pengajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik bagi siswa, karena hanya sebatas membaca dialog ataupun pembelajarannya yang hanya dilakukan sebatas mencatat, penugasan berupa latihan soal, penugasan membaca dan berdialog berpasang-pasangan.

Saat ini, sebagian besar sekolah telah memiliki fasilitas laboratorium yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran bahasa. Namun pada kenyataannya, pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Perancis masih jarang. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh kebanyakan guru saat ini kurang dapat memotivasi siswa dalam belajar, khususnya bahasa asing seperti bahasa Perancis. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, para pengajar tidak hanya dapat memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia disekolah, namun mereka juga harus memikirkan cara untuk dapat memotivasi siswa agar giat dalam belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung kepada peran guru. Maka dari itu, guru dituntut untuk menciptakan suatu suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini berarti bahwa materi harus disampaikan dengan cara menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu upaya untuk menangani hal tersebut yaitu berupa kombinasi antara materi pembelajaran dengan teknik permainan, dimana penggunaan teknik permainan dapat menarik minat siswa untuk giat belajar, membuat siswa senang dan tidak merasa bosan pada saat kegiatan berlangsung (Resmisari, 2014).

Menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran bahasa Perancis merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk melatih siswa dalam menguasai bahasa Perancis. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk meneliti sebuah teknik permainan *Circumlocution* (Buttner, 2013) yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami siswa.

Teknik permainan ini sangat menarik untuk diuji cobakan kepada siswa karena teknik permainan ini dapat membantu siswa dalam permasalahan kosakata (Campillo, 2005). Dengan demikian, siswa dapat mengingat banyak kosakata dari materi yang telah diberikan sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Penggunaan Teknik Permainan *Circumlocution* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sugiyono (2014: 55) menyatakan bahwa, “rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016 sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *circumlocution* ?

2. Apakah teknik permainan *circumlocution* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMK Negeri 3 Cimahi dilihat dari hasil lembar observasi?
3. Apa kelebihan dan kekurangan teknik permainan *circumlocution*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti harus memiliki tujuan yang jelas agar tujuan tersebut dapat menjadi alasan yang benar untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menentukan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016 sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan *Circumlocution*
2. Menguji tingkat efektivitas penggunaan teknik permainan *circumlocution* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis; dan
3. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan teknik permainan *circumlocution* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian yang dilakukan, tentu memiliki manfaat yang diharapkan dapat berguna bagi seluruh pihak, baik itu bagi peneliti maupun bagi orang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Siswa: Keterampilan berbicara bahasa Perancis diharapkan dapat meningkat setelah menggunakan teknik permainan *circumlocution*.
2. Guru: Diharapkan teknik permainan *circumlocution* dapat menjadi teknik alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.
3. Peneliti lain: Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

## 1.5 Asumsi

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa anggapan dasar peneliti. Arikunto (2013:55) menyatakan bahwa “Asumsi adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya”. Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi asumsi dalam penelitian ini adalah.

1. Teknik permainan *circumlocution* dapat diterapkan di SMK Negeri 3 Cimahi.
2. Pengetahuan kebahasa perancis populasi penelitian memungkinkan untuk menerapkan teknik permainan *circumlocution*.

## 1.6 Hipotesis

Dalam suatu penelitian terdapat juga hipotesis atau dapat dikatakan sebagai dugaan sementara peneliti.

Sugiyono (2014: 70) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis”.

Dari rumusan masalah dan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti mengajukan suatu hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut: “Teknik permainan *Circumlocution* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2015/2016.